



VR-технологии в документальной драме

Н.Г. Стежко

кандидат искусствоведения, доцент

УДК 070:654.19+791.229.2

АННОТАЦИЯ

Активное внедрение VR-технологий в кинопроизводство проектирует создание VR-продукта, чья особенность состоит в воздействии на основные органы чувств человека (зрение, слух, обоняние, осязание) и моделировании цифровой реальности с максимальным в нее погружением. Наиболее презентабельно раскрывает преимущества VR-технологий документальная драма, поскольку документальные кадры в сочетании с постановочными сценами выглядят особенно убедительно. Данный аспект рассматривается на примере фильма «Эрмитаж VR. Погружение в историю».

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

VR-технологии,
виртуальная
реальность,
аудиовизуальный
контент,
докудрама

¹ Какие перспективы ожидают рынок VR.
URL.: <https://rb.ru/longread/vr-analytics/>
(дата обращения: 23.11.2017).

Несмотря на изобилие образных решений, даруемых цифровыми технологиями, создать концептуально новаторский перформанс как в киноиндустрии, так и в искусстве, затруднительно. Тем не менее так называемое сферическое кино или VR-кино, начинающее активно внедряться в жизнь современного человека, быстро завоевывает почитателей. К началу же развития рынка виртуальной реальности стоит отнести краткое сообщение о том, что «1 августа 2012 года малоизвестный стартап *Oculus* запустил на платформе *Kickstarter* кампанию по сбору средств на выпуск шлема виртуальной реальности»¹, ставшее характеристикой степени готовности субъектов этого сегмента рынка к производству инновационной технологии. Средства были собраны за четыре часа, а сам проект поддержали в основном разработчики компьютерных игр. Предпродажи первого потребительского шлема виртуальной реальности *Oculus Rift CV1* начались 6 января 2015 года, и с этого момента был положен старт активному развитию VR-технологий, шедшего параллельно с созданием контента. Одномоментное усовершенствование двух сфер деятельности (технологии и контент) обусловлено логикой: если есть шлем виртуальной реальности, ему необходим оригинальный медиаконтент, способный заинтересовать

потребителя. В настоящее время аудиовизуальный контент, основанный на VR-технологиях, получил новое направление, востребован на телевидении и в интернете.

Особенности VR-технологий и виртуализация среды

Технологии VR (Virtual Reality) — «искусственный мир (объекты и субъекты), который создается с помощью технических устройств»², — позволяют снимать 360-градусный видеоконтент, поместив зрителя для просмотра внутрь самого действия. Находясь в VR-шлеме на крутящемся стуле, человек может поворачиваться и смотреть, что происходит в разных местах действия. В шлеме установлены ЖК-мониторы высокого разрешения, высокотехнологичная аудиосистема и линзы перед экранами, которые можно назвать «очками виртуальной реальности». Это техническое устройство работает при помощи HMD-гарнитуры (head mounted display), которая не только транслирует картинку, но и отслеживает положение головы зрителя в пространстве, подстраивает звук. VR-технологии влияют на органы чувств человека — зрение, слух, обоняние, осязание, моделируют VR-контент с особыми свойствами, где цифровая реальность возникает согласно представлениям индивида, обеспечивая его максимальное погружение в созданное виртуальное пространство. VR-технологии отличаются от киноэффекта, театральных представлений, 3D-технологий. Здесь «обманные модификации» моделируются с учетом ментальных представлений человека, его мозга, а не только на уровне глазных впечатлений. Английский нейрофизиолог К. Фрит так объясняет подобное явление: «...наш мозг познает окружающий мир, строя модели и делая предсказания. Он строит эти модели путем совмещения информации, поступающей от органов чувств, с нашими априорными ожиданиями»³. В результате зритель сильнее верит тому, что видит. «Внедрение компьютерных технологий заставляет говорить о виртуальности как о второй альтернативной реальности, как о реальности, черпающей свои свойства не из двойственности мира, а из внешнего уподобления ему»⁴.

Основные сферы деятельности, где используются VR-технологии, это — игры, кино, спортивные трансляции, шоу, образование, медицина, социальные сети, торговля, недвижимость, промышленность, военно-промышленный комплекс, другие. Первые шаги по освоению виртуальной реальности, несмотря на то, что формат «3D»-фильмов освоен достаточно давно, принимаются и в киноиндустрии. Это подтверждают международные кинофорумы, начинающие включать в свою программу

² Ефрем Таскин «Современное»: Уильям Оккам не одобряет. Что такое технология VR? URL.: <http://concepture.club/post/inforoloz/sovremennoe-uilljam-okkam-ne-odobrjaet-cto-takoe-technologie-vr> (дата обращения: 23.11.2017).

³ Фрит К. Мозг и душа. Как нервная деятельность формирует наш внутренний мир. М.: Астрель, 2010. С. 213.

⁴ Капрелова М.Б. Типы художественной реальности в структуре кинообраза: дисс. ... канд. Искусствоведения. СПб.: Российский институт истории искусств, 2005. С.141–142.

VR-фильмы, например, кинофестиваль в Каннах (с 2017 года) и «Сандэнс» (Sundance) (с 2015 года).

Дискуссии, посвященные развитию этого направления, в основном затрагивают вопрос о том, будет ли VR-кино предметом искусства или так и останется аттракционом? Джордж Лукас, американский кинорежиссер и продюсер, выступая в 2015 году на фестивале американского независимого кино «Сандэнс» (г. Парк-Сити, штат Юта), утверждал, что снимая «Звездные войны», «...он использовал спецэффекты не ради самих спецэффектов, а как инструмент для построения и развития сюжета»⁵. В свою очередь Роберт Редфорд, основатель фестиваля «Сандэнс», лауреат двух премий «Оскар», выступая на том же форуме, подчеркивал: «...все это может потрясающе выглядеть, но лично для меня важно, чтобы в фильме была история»⁶. Таким образом, использование в кинопроизводстве усовершенствующихся технологий приводит к основной дилемме: насколько выразительными, оригинальными и правдивыми окажутся сюжетно-образные решения в кино, и сможет ли аудиовизуальная история по-настоящему увлечь зрителя.

⁵ Джордж Лукас раскритиковал современную киноиндустрию и интернет. URL.: www.kinopoisk.ru/news/2536854/ (дата обращения: 24.11.2017).

⁶ Байназаров Н. Как виртуальная реальность придет на смену традиционному кино. URL.: Интернет-ресурс: <https://rb.ru/story/vr-film/> (дата обращения: 17.11.2017).

VR-технологии в документальном кино

Первый российский фестиваль кино в виртуальной реальности «EMC VR Film Festival» прошел в июне 2016 года в Москве, а через год, в ноябре 2017-го, во время Минского международного кинофестиваля «Лістапад» состоялся пресс-показ VR-фильмов. Было представлено 17 картин из 9 стран. Фильмы имели разное функциональное назначение — образовательное, рекреативное, эстетическое, культурологическое. В частности, зрители смогли побывать внутри буддийского храма, поприсутствовать на молитве монахов с помощью фильма «Озеро Байкал: Зимний дух» (Россия, США), наблюдать в галактике мощный взрыв Сверхновой звезды в фильме «We Are Stars» (Великобритания). Такая репрезентация событий идеальна для документального кино, где зритель ощущает себя не героем фильма, а сторонним наблюдателем, погруженным в эпицентр события. VR-технологии дают возможность реально ощутить то, что происходит в картине.

Наиболее полно раскрывает возможности VR-технологий документальная драма (documentary drama). Преимуществом является и то, что сценарий документальной драмы обычно основан на подлинной истории, визуализированной с помощью документальных съемок и постановочных эпизодов. В качестве примера стоит привести фильм «Эрмитаж VR. Погружение в историю» (18 минут, Россия), показанный на форуме в Минске. Этот исторический детектив обратил на себя внимание не только

качественным исполнением актеров, но прежде всего своим познавательным сюжетом и оригинальной композицией. Фильм повествует об истории создания Эрмитажа, чья хронология начинается от первых дней, когда приказом Екатерины II было принято решение о строительстве специального здания для размещения в нем коллекции императрицы, состоящей из картин и скульптур, и завершается нынешним временем. Двойственная природа докудраны, а именно интеграция элементов документального и художественного кино, позволяет максимально образно воссоздать на экране разные исторические эпохи.

В основе докудраны «Эрмитаж VR. Погружение в историю» лежат реальные драматические события — факты становления одного из величайшего в мире музея, а игровые эпизоды (реконструкции) выстраиваются на образе основного героя фильма (актер К. Хабенский) — мистического экскурсовода в сюртуке и котелке, который с помощью волшебных часов на цепочке, громко отсчитывающих секунды, перемещается во времени и пространстве. Именно звуки секундомера идущих часов обеспечивают ритмику движения времени, позволяя ведущему и зрителям пересекать границы исторических эпох.

Вот, к примеру, покои Екатерины II и частная коллекция императрицы, готовая к размещению в уже построенном Эрмитаже. Тикают часы, и экскурсовод приглашает зрителя пройтись по залам музея. На экране — XVIII век, по Эрмитажу гуляют элегантные дамы с кавалерами, обсуждая величие дворца. Или на экране возникают «Лоджии Рафаэля», галерея, созданная по аналогии с дворцом Папы в Ватикане, изобилующая фресками на библейскую тему, где фрейлина вдруг говорит спутнику: «Даже не знаю, чем восхищаться больше — фантазией Рафаэля или мастерством копиистов!». Но тут же, развернувшись на 180 градусов, зритель видит и экскурсовода, восторженно рассказывающего о том, что «Лоджии Рафаэля» — настоящая энциклопедия, в ней представлены 52 сюжета из Ветхого и Нового Завета, начиная от Сотворения мира и заканчивая Тайной Вечерей. Однако все это величие могло исчезнуть из-за пожара, случившегося 17 декабря 1837 года. Экскурсовод вновь достает из внутреннего кармана громко тикающие часы, которые трансформируются в волшебный шар, и он визуально «поглощает» ведущего, перемещая его в другое время. Теперь зритель видит уже Фельдмаршальский зал, а на лице экскурсовода отражение бликов огня, когда тот рассказывает, что возгорание в музее случилось из-за тлеющей рогожи в подвале. Музей тогда удалось спасти, но потери были огромные.

Таким образом, разворачивающееся на экране действие строится по законам классической кинодраматургии — от конфликта к конфликту. Сценарий был написан ведущим научным сотрудником музея Татьяной Пашковой, которая контролировала процесс кинопроизводства, чтобы сюжет соответствовал исторической правде событий, где главный герой — «Эрмитаж». Авторы фильма долго готовились к съемке, подготовительный период занял 1,5 года. Тщательно выбирались костюмы, уточнялись события, которые должны войти в сценарий. Максимальная достоверность и соответствие эпохам — вот основные критерии, на которые опирались создатели фильма. Затем съемочная группа проводила тестовые съемки, связанные с особенностями VR-технологий. К примеру, на круглом штативе закреплялись восемь камер, плотно прижатых одна к другой, чтобы одновременно снять круговую панораму одним планом. Перед съемкой сцен проводились репетиции, настраивались камеры, затем съемочная группа удалялась, и в зале оставались актеры и камера. Если кто-то из актеров допускал ошибку в мизансцене, приходилось всё переснимать заново. Известно, что обычное кино снимается дублями, которые потом монтируются. В VR-технологиях это сделать невозможно, сцена снимается в едином моменте времени. Поэтому технологии съемки VR-контента столь дорогостоящие.

⁷ Организаторы проекта — Государственный Эрмитаж, студия "Saper 8", компания "Videofabrika". — *Прим. авт.*

⁸ Хватова Я. В гостях у царя. Как в Эрмитаже снимали фильм в виртуальной реальности // Аргументы и факты. 24.08.2017.

Ни один музей мира не создавал подобного контента⁷. Режиссер фильма — Михаил Антыков и креативный продюсер — Сергей Захаров не один год снимали рекламные ролики в формате виртуальной реальности и накопили опыт для съемки столь необычного концептуально и технологически исторического фильма об Эрмитаже. Руководство музея сразу же поддержало эту идею. «Наш художественный фильм стал и документальным, — считает М. Антыков. — Все события в нем происходили на самом деле. Мы рассказываем о интересном моменте жизни Эрмитажа — о том, как из дома императора он превратился в музей»⁸.

В итоге зритель смог увидеть то, что никогда бы не увидел. Например, запасники, где хранятся шедевры искусства, которые в фильме показывает директор Эрмитажа М.Б. Пиотровский, поясняя особенности их хранения. Или во время просмотра фильма экскурсовод в лице К. Хабенского приглашает прогуляться по крышам «Эрмитажа», откуда виден Санкт-Петербург с необычного ракурса. Известно, что на крышу дворца вход для посетителей закрыт, и эта редчайшая возможность обеспечивает фильму историческую достоверность, так как документальные кадры в сочетании с постановочными сценами выглядят не просто убедительно, но воссоздают благодаря виртуальным возможностям

объективную реальность. И фильм «Эрмитаж VR. Погружение в историю» это демонстрирует, оставляя в сознании зрителей устойчивые когнитивные впечатления, подчеркивает сколь органично VR-технологии могут быть вписаны в документальную драму. Во время просмотра картины возникает ответ на вопрос, почему сценаристы и кинематографисты обращаются сегодня к этому виду искусства. Удаленность временных событий, недостаточность или отсутствие свидетелей и материалов, исторической кинохроники позволяют создателям документальной драмы представить давние события и факты с авторской точки зрения, с одной стороны, с другой — заинтересовать зрителя достоверным и увлекательным сюжетом, объединив элементы документального и игрового кино.

* * *

Резюмируя анализ возможностей использования VR-технологий в документальной драме, можно попытаться ответить на вопрос о том, стоит ли киносюжет с использованием VR-технологий рассматривать как объект искусства? Ответ здесь напрашивается скорее положительный, конечно, при условии, что авторам фильма удастся создать образ, оставляющий в сознании зрителя когнитивные следы и вызывающий позитивные эмоции. Кинокамера, свет, звук, сценарий, актеры, монтаж — необходимые атрибуты съемки любого фильма, однако не каждое аудиовизуальное произведение становится объектом искусства. Позитивный результат фильма зависит от степени таланта его создателя. В этом случае и VR-технологии следует рассматривать как новые инструменты в руках режиссера. И от того, насколько талантливо он ими распорядится, настолько художественной и эмоционально насыщенной получится картина.

Создателям фильма «Эрмитаж VR. Погружение в историю» удалось рассказать в увлекательной и зрелищной форме историю создания всемирно известного музея, заставив зрителя с помощью виртуальных очков сопереживать происходящему на экране. Созданию образа способствовала и актерская игра, например, экскурсовода, его тончайшая мимика лица, жесты, походка, передающие облик человека, свободно гуляющего по залам музея. Позитивную роль сыграли и продуманные постановочные сцены, олицетворяющие разные исторические эпохи, представленные в необычных ракурсах, свет, музыкальное сопровождение. Всё это создало метафору времени, сформировав в сознании зрителя иллюзию участника экранных событий.

VR-технологии оказывают воздействие на эволюцию экранных искусств. Со временем сферическое кино трансформируется в самостоятельную и прибыльную индустрию, сравнимую с

эпохой традиционного кино. VR-технологии в докудраме — вызов времени и ответ на запросы зрителя, который хочет получать интересную информацию, зрелищную и эмоционально насыщенную. Повышенный интерес к национальной культуре, малоизученные факты истории и историческое наследие народа — благодатный источник для создателей VR-докудрамы в любом государстве. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Байназаров Н. Как виртуальная реальность придет на смену традиционному кино: Интернет-ресурс: <https://rb.ru/story/vr-film/> (дата обращения: 17.11.2017).
2. Джордж Лукас раскритиковал современную киноиндустрию и интернет. URL.: www.kinopoisk.ru/news/2536854/ (дата обращения: 24.11.2017).
3. Какие перспективы ожидают рынок VR. URL.: <https://rb.ru/longread/vr-analytics/> (дата обращения: 23.11.2017).
4. Капрелова М.Б. Типы художественной реальности в структуре кинообраза: дисс. ... канд. искусствоведения. СПб.: Российский институт истории искусств, 2005. 157 с.
5. Таскин Ефрем. «Современное»: Уильям Оккам не одобряет. Что такое технология VR? URL.: <http://concepture.club/post/infopoloz/sovremennoe-uiljam-okkam-ne-odobrjaet-cto-takoe-tehnologija-vr> (дата обращения: 23.11.2017).
6. Фрит К. Мозг и душа. Как нервная деятельность формирует наш внутренний мир. М.: Астрель, 2010. 335 с.
7. Хватова Я. В гостях у царя. Как в Эрмитаже снимали фильм в виртуальной реальности // Аргументы и факты. 24.08.2017.

REFERENCES

1. Bajnazarov N. Kak virtualnaja realnost pridet na smenu tradicionnomu kino [How virtual reality will replace traditional movie]. URL.: <https://rb.ru/story/vr-film/> (date of access: 17.11.2017).
2. Dzordz Lukas raskriticoval sovremennuyu kinoindustriyu i internet [George Lucas has criticized modern film industry and the Internet]. URL.: www.kinopoisk.ru/news/2536854/ (date of access: 24.11.2017).
3. Kakie perspektivy ozidajut rynek VR. [What are the prospects for the VR market]. URL.: <https://rb.ru/longread/vr-analytics/> (date of access: 23.11.2017).
4. Kaprelova M.B. (2005) Tipy hudozestvennoy realnosti v structure kinoobraza: dis. ...kand. Iskustvovedeniya. [Types of artistic reality in the structure of the film itself: dis. ...PhD]. St.Petersburg: Rossijskiy institute istorii iskusstv, 2005. 157 p. (In Russ.).
5. Taskin Efrem. "Sovremennoe": Uilijam Okkam ne odobrjaet. Chto takoe tehnologii VR? ["Modern": William Occam does not approve. What is VR technology]. URL.: <http://concepture.club/post/infopoloz/sovremennoe-uiljam-okkam-ne-odobrjaet-cto-takoe-tehnologija-vr> (date of access: 23.11.2017).
6. Frit K. (2010) Mozg i dusha. Kak nervnaja dejatel'nost formiruet nash vnutrennij mir [The brain and the soul. As nervous activity forms our private world]. Moscow: Astrel, 2010. 335 p. (In Russ.).
7. Hvatova J. V gostyah u carja. Kak v Ermitaze snimali film v virtualnoy realnosti [Visiting the king. As the Hermitage was filming a movie in virtual reality] // Argumenty i facty. 24.08.2017. (In Russ.).

VR Technologies in Docudrama

Natalia G. Stezhko

Ph.D (Art Criticism),

Associate Professor, Institute of Journalism of the Belarusian State University

UDC 070: 654.19+791.229.2

ABSTRACT: The essay explores the implementation of VR technologies in film production, — a development due to which audio-visual content, which is in high demand both in television and on the Internet, has taken a new direction, and which is a topical issue in contemporary film studies. VR technologies allow the viewer who sits on a swivel chair and wears a VR-helmet incorporating 360-degree rotating LCD monitors to watch different areas of action.

A characteristic feature of VR content is a multi-sensory experience including sight, hearing, smell and touch. VR creates a digital reality with maximum sensory immersion. VR is different from cinema, theatre and 3D technologies: here the deception takes place not only at eye level but also at cerebral level.

The essay argues that the use of VR technology is particularly successful in the genre of docudrama. A vivid confirmation of this argument is *The Hermitage VR. An Immersion Into History* (Russia, 18 minutes). In this film, the dual nature of docudrama, which combines various elements of documentary and fiction cinema, allows to recreate historical eras, with the viewer becoming a witness to unique historic events. The film's director Mikhail Antykov tells the history of the Hermitage Museum in a spectacular form, making the viewer empathize with the events they see through their VR glasses. The powerful artistic image is enhanced by the excellent acting of Konstantin Khabensky in the role of a mystical museum guide. Via facial expressions, gestures and gait, the actor conveys the emotions of a person walking through museum halls. Thoughtful re-enactment scenes representing various historical epochs, augmented by unusual camera angles, inventive lighting and music score, create a metaphor for time and give the viewer an illusion of participation in the unfolding events.

Identifying the latest trends in film production, the essay demonstrates that VR technologies continue the evolution of screen arts which possess the potential to transform into an independent and profitable industry similar to traditional cinema. The author concludes that an increased interest in a national culture, little-known facts of history and the general historical heritage of a nation is a fertile source of content for the producers of VR-docudramas.

KEY WORDS: VR technology, virtual reality, audio-visual content, docudrama